



68. Europäischer Wettbewerb 2020: Digital EU – and YOU?!

Modul 1 (1. bis 4. Klasse / bis 9 Jahre)

1-1 Mein Freund, der Roboter!?

Hättest du gern einen Roboter als Freund? Stell dir dein Leben mit diesem Maschinen-Menschen vor. In welchen Situationen kann er hilfreich sein, in welchen Situationen kann ein Roboter Menschen nicht ersetzen?

1-2 Ach du liebe Zeit!

Als deine Großeltern noch Kinder waren, gab es keine Handys und auch keine Computer, mit denen sie sich in ihrer Freizeit beschäftigen konnten. Viele Spiele und Spielgeräte waren anders als heute. Zeige die Unterschiede zwischen damals und heute.

1-3 Mein fabelhaftes Wunderhaus

Ein Schreibtisch mit eingebauter Hausaufgaben-Löse-Maschine, eine Hundewaschmaschine im Flur, ein Haus mit automatischem Schmutzwäsche-Einsammelator und einem Aufräum-Roboter, eine Couch mit Süßigkeiten-Spender, ein Lieblingssessen-Kochroboter, ein In-mein-europäisches-Liebingsland-Sessel-Beamer... Zeig uns, was dein fabelhaftes Wunderhaus alles kann.

Modul 2 (5. bis 7. Klasse / 10 bis 13 Jahre)

2-1 Münchhausens neue Kleider

Fake News gibt es nicht erst seit dem Internet und Handys, vielmehr begleiten sie uns seit jeher. Nimm uns mit in die Welt der Manipulation und binde uns einen Bären auf.

2-2 Schreiben und Lesen - früher, heute, morgen

Wie schrieb man früher? Wer konnte überhaupt schreiben und lesen? Wie wichtig wird beides in der digitalen Zukunft sein? Setze deine Gedanken und Ideen in einer Botschaft an Europa um.

2-3 Mona Lisa 2.0 trifft auf Beethoven 3.0

Die digitalen Medien eröffnen neue Wege, kreativ zu sein und bereits Existentes zu verändern. Welches Werk willst Du verändern und wie?

Modul 3 (Sekundarstufe I) (14 bis 16 Jahre)

3-1 Arbeit und Leben in der Zukunft

Künstliche Intelligenz entwickelt sich weiter, Arbeitsabläufe und Aktivitäten im Alltag werden immer stärker automatisiert. Zeige, welche Rolle der Mensch in der Zukunft spielen wird.

3-2 Digital Life Balance

Neben dem „echten“ Leben sind wir zunehmend Teil der virtuellen Welt. Youtube, TikTok, Instagram und Co ersetzen das reale Erleben. Setze dich kreativ damit auseinander.

3-3 Netiquette im Netz

Das Internet bietet viele Möglichkeiten – auch die, sich hinter einem anonymen Profil zu verstecken und gegen andere zu hetzen. Was setzt du Hate Speech entgegen?

Modul 4 (Sekundarstufe II) (17 bis 21 Jahre)

4-1 Ökobilanz eines Klicks

Streamen, surfen, online bestellen und chatten - das Internet ist für uns in Europa unser ständiger Begleiter geworden. Die Digitalisierung in allen Lebensbereichen hat auch Auswirkungen auf die Umwelt. Welche Chancen und Risiken sehen Sie?

4-2 Europäische Kunst vermitteln

Pinsel und Leinwand, Stift und Papier, Theater- und Konzertsaal waren gestern? Die digitale Welt eröffnet den Künsten neue Gestaltungsmöglichkeiten. Zeigen Sie neue Zugänge zu europäischen Kunstwerken, zu Literatur und Musik vergangener Jahrhunderte.

4-3 Smart City – Smart Village

Neue Formen der Mobilität, des Wohnens und der Kommunikation verändern unseren Lebensraum rasant. Natur und menschliche Gestaltung gehen Verbindungen ein. Digitalisierung und Nachhaltigkeit verändern den europäischen Lebensstil. Gestalten Sie Ihre Vision.

Sonderaufgabe (alle Altersgruppen)

S – Kreativ in der Krise

Momentan müssen wir Abstand voneinander halten, auch wenn es uns schwerfällt. Zeigt, wie es uns in Europa trotzdem gelingen kann, zusammen zu halten und uns verbunden zu fühlen.

Die Sonderaufgabe darf mit mehr als 4 Teilnehmenden bearbeitet werden. Ist dies der Fall, sollte ein gemeinsames Produkt entstehen und der Prozess sollte dokumentiert werden.